



Petite Histoire Personnelle

Thomas Lavarsin



Les personnages ont déjà un certain âge quand ils partent à l'aventure et il est tout à fait possible qu'ils aient fait des rencontres intéressantes avant cela. Les joueurs peuvent lancer 1D100 sur le tableau suivant, à leurs risques et périls !

Si le résultat ne correspond pas à l'historique du personnage ou est totalement incohérent avec d'autres éléments, ignorez le résultat et relancez, avec l'accord de votre MJ.

- 01 Le personnage est doté d'une faculté que l'on appelle le sixième sens. En situation de danger, s'il réussit un jet de POU x 3, le personnage est alerté par un mauvais pressentiment, ou par les poils du corps qui se hérissent, ou encore des picotements derrière la nuque...
- 02 Vous avez failli être sacrifié aux Seigneurs du Chaos, mais vous avez été sauvé par un inconnu, un grand homme à la peau noire nommé Sepiriz, à qui vous devez toujours une grande faveur.
- 03 Vous avez des dons naturels d'imitateur qui vous permettent de vous fondre dans tous les milieux sociaux et culturels. Vous gagnez + 20 % en Déguisement.
- 04 Vous avez été enlevé par un sorcier qui, lors d'une expérience, vous a mis en contact avec de la substance chaotique pure. Vous perdez 2 points d'APP et êtes doté d'une capacité démoniaque (voir le sort Distorsion Chaotique).
- 05 Vous avez vécu la fin des Jeunes Royaumes. Vous avez vu le chaos déferler sur votre pays et les Pan-Tangiens exterminer tout ceux que vous aimiez, vous avez vu les Ducs du Chaos marcher sur le monde. Au moment de finir sous le protoplasme du chaos, vous vous êtes retrouvé sans explications dans le passé. Vous avez bien tenté de prévenir les gens de la menace, mais tous vous ont pris pour un fou.
- 06 Le personnage a 12/10 à chaque œil, on vous surnomme d'ailleurs œil de lynx. Vous gagnez 20 % en Chercher.
- 07 Vous vous êtes distingué dans l'exercice de votre métier, et êtes considéré comme l'élite de votre profession. Vous doublez l'argent supplémentaire de départ et gagnez 30 % dans une des compétences de départ.
- 08 Un chat vous suit toujours où que vous alliez. Il a l'air beaucoup plus intelligent que la moyenne, mais reste très sauvage, même envers vous.
- 09 Vous êtes poursuivi par des assassins, voire les fameux Mereghn, car vous vous êtes attiré la haine de quelqu'un de fortuné.
- 10 La force de Donblas le Justicier, ou de Mabelode le Sans Visage, a guidé votre existence jusqu'à présent. Vous gagnez 2 points en FOR et 10 % dans une compétence d'arme de contact, ainsi qu'une jolie cicatrice sur le visage.
- 11 Durant un voyage vers le continent nord, votre navire a été capturé par les corsaires vilmiriens. Ceux-ci vous ont pris tous vos biens pour enrichir le roi avant de vous laisser repartir. Vous commencez à jouer avec juste de quoi vous vêtir.
- 12 Vous êtes dévoré par la passion du jeu. Malheureusement, on ne peut pas dire que Balo ait été avec vous. Vous avez été obligé de quitter votre pays car vous ne pouviez plus rembourser vos dettes, et que c'est la mort qui vous guettait.
- 13 Parieur invétéré, les défis les plus étranges ne vous font pas peur. Vous attendez avec impatience le jour où l'on vous demandera de ramener une dent de dragon !
- 14 Un membre de votre famille a fait fortune dans la capitale d'un pays étranger. Vous pourriez peut-être lui rendre visite un jour.

- 15 Vous possédez une recette infallible contre les moustiques.
- 16 On a coutume de dire que vous avez des pattes de chat. Vous gagnez 20 % en Déplacement Silencieux.
- 17 Votre personnage est le fils bâtard d'une personnalité des Jeunes Royaumes. Il n'a bien entendu jamais été reconnu comme tel.
- 18 Le personnage a aperçu la femme de ses rêves au détour d'une ruelle, dans une chaise à porteur à rideaux demi tirés. Vos regards se sont croisés et se fut le véritable coup de foudre ! Elle vous a laissé un présent sur les pavés avant de s'évanouir dans la brume : une écharpe portant les couleurs de sa famille.
- 19 Vous vous plongez souvent dans les rêves embrumés des narguilés melnibonéens. Vous avez de gros problèmes de dépendance aux drogues.
- 20 Votre père est un adorateur des dieux de l'Entropie, et il a tenté de vous sacrifier pour invoquer un démon très puissant qui nécessitait le sacrifice de sa descendance. Rien ne vous dit qu'il y a renoncé.
- 21 Vous possédez une auberge dans votre ville natale qui vous procure quelques revenus quand vous y retournez.
- 22 Vous avez un frère jumeau ou une sœur jumelle qui est votre négatif sur tous les points de vue. La seule chose sur laquelle vous êtes d'accord est votre amour fraternel.
- 23 Vous êtes hanté. Un fantôme vous harcèle les nuits de pleine lune pour une raison que vous ignorez. Vous perdez 1 point de POU.
- 24 Vous êtes à l'affût du moindre bruit. Vous gagnez 20 % en Ecouter.
- 25 Vous fumez la pipe. Vous adorez vous installer au coin d'un feu, sortir votre pipe et des herbes de l'autre bout des Jeunes Royaumes que vous savourez tranquillement.
- 26 Un noble influent vous doit une faveur. Vous avez en effet évité à son fils une mort certaine.
- 27 Vous avez eu un grave accident en étant jeune, vous faites un jet sur la table des blessures graves.
- 28 Vous vous adonnez au plaisir de la collection. A vous de déterminer l'objet de votre manie.
- 29 Vous avez été élevé sous le patronage d'Arkyn le Meticuleux (ou d'Arioch des Sept Ténèbres). Vous gagnez 2 points d'INT.
- 30 Vous avez toujours été un casse-cou. Vous gagnez 10 % en Sauter et 10 % en Grimper.
- 31 Le personnage est le sosie d'une personnalité importante des Jeunes Royaumes. Le choix de la personne à qui vous ressemblez est à déterminer avec votre MJ.
- 32 Vous êtes nyctalope, vous pouvez diviser par 2 les malus qui sont dus à l'obscurité.
- 33 Totalement amnésique, le personnage ignore tout de son passé.
- 34 Vous ne tenez pas en place plus de quelques mois, l'inconnu vous attire encore et toujours.
- 35 Vous avez bénéficié des leçons d'un maître dans un domaine particulier. Vous gagnez 20 % dans une de vos compétences de départ.
- 36 Votre meilleur ami est devenu sorcier et vous a enseigné certains de ces trucs : vous gagnez un sort au choix (sauf les convocations) ou 1 point de POU si vous ne pouvez pas maîtriser la magie.
- 37 Vous êtes un imposteur. Quelqu'un a accompli quelque chose de vraiment héroïque, vous vous trouviez au bon endroit et au bon moment, et tout le mérite vous en est revenu. Mais vous vivez désormais dans la hantise que le héros, en fait un agent de la loi (ou du chaos), refasse surface et réclame son dû.
- 38 Vous avez en votre possession une fiole remplie d'un liquide rouge et poisseux. La fiole ne semble jamais pouvoir se tarir. Vous êtes terrifié par cette chose infâme mais ne pouvez vous en séparer sans tomber gravement malade. Vous ignorez tout de la provenance de cette fiole qui semble venir du fin fond des temps.
- 39 Ambidextre, le personnage sait utiliser ses deux mains pour toutes sortes d'activités.
- 40 Vous avez bénéficié des leçons de votre oncle, un brillant maître d'armes. Vous gagnez 20 % dans une arme de contact.
- 41 Vous avez adhéré pendant un certain temps à une secte religieuse, et lorsque vous avez désiré la quitter, vous avez dû fuir pour éviter la mort.
- 42 Pour votre personnage, la sorcellerie est le plus grand fléau des Jeunes Royaumes. Héritage des infâmes Melnibonéens, elle mènera le monde à sa destruction. Le seul moyen d'empêcher cela est de brûler tous les sorciers sur un bûcher.
- 43 Ponts suspendus, toits, échelles... Vous évitez avec le plus grand soin les points élevés car vous souffrez de vertige.
- 44 Vous possédez une carte indiquant l'emplacement d'un trésor par un X, enfin, c'est ce que vous espérez !

- 45 On ne rigole pas avec la foi ! Vous ne supportez pas les hérétiques et soûlez tout le monde avec vos histoires de religion.
- 46 Votre femme et votre enfant sont morts en couche. Anéanti, vous avez commencé une vie d'errance.
- 47 Vous avez sauvé la vie à un noble de Pan-Tang agressé par des brigands dans une ruelle. Pour vous remercier, celui-ci vous a offert une invitation à participer à une cérémonie religieuse dans le palais du Théocrate de Hwamgaarl.
- 48 Votre mère était une herboriste. Elle vous a transmis certains de ses secrets car vous lui serviez d'apprenti étant plus jeune. Vous gagnez 20 % en Potions.
- 49 On vous a fait travailler extrêmement dur lorsque vous étiez jeune, ce qui vous a endurci le corps mais vous donne aussi une allure de barbare. Vous gagnez 2 en FOR et en CON, mais vous perdez 2 en APP.
- 50 Votre héritage familial, auquel vous tenez plus qu'à votre vie, vous a été dérobé par un mendiant un soir de beuverie. Nul doute que ce mendiant venait de Nadsokor.
- 51 L'amour de votre personnage a décidé d'entrer dans la prêtrise, dans le culte opposé !
- 52 Le personnage est totalement tétanisé en présence d'un animal (serpent, araignée, souris...).
- 53 Votre personnage connaît une des personnalités des Jeunes Royaumes et ils se haïssent cordialement. Le choix de la personne que vous connaissez est à déterminer avec votre MJ.
- 54 Votre personnage connaît une des personnalités des Jeunes Royaumes avec qui il a sympathisé. Le choix de la personne que vous connaissez est à déterminer avec votre MJ.
- 55 Le père de votre personnage est parti gagner Tanelorn à la mort de votre mère, pour chercher la paix de l'âme. Avant de partir, il vous a demandé de le rejoindre quand vous serez décidé à vivre en paix.
- 56 Votre mère était très cultivée et lettrée. Elle vous a enseigné son savoir, vous gagnez 20 % en Scribe.
- 57 Un membre de votre famille était un chasseur très doué, il vous a appris le comportement des animaux de votre région. Vous bénéficiez de + 10 % en Monde Naturel et de + 10 % en Pister.
- 58 Votre future femme (ou votre sœur) a été enlevée par un noble Pan-Tangien qui l'a trouvée attrayante.
- 59 Théril des Mains Secourables (ou Slortar l'Ancien) vous a gâté à votre naissance. Vous êtes plutôt bien fait. Vous gagnez 2 points en APP.
- 60 Un diseuse de bonne aventure vous a prédit que vous mourrez par une lame de noirceur qui dévorera votre âme.
- 61 Vos parents étaient relativement aisés et vous ont toujours aidé. Ils vous ont donné un petit pécule au moment de votre départ à l'aventure. Vous gagnez 1D100 x 2 Bronzes.
- 62 Votre famille se transmet de génération en génération un artisanat ancestral (à choisir). Vous en êtes le dernier dépositaire et vous devrez transmettre à votre tour cet artisanat à votre descendance. Une légende de votre famille dit que si cet art cesse de se transmettre, l'âme de vos ancêtres souffriront l'enfer éternel. Vous gagnez un artisanat (au choix) à 60 %.
- 63 Le personnage fait souvent des rêves prémonitoires. Le problème est que ces rêves sont très durs à interpréter.
- 64 Vos parents étaient des esclaves et vous êtes né esclave. Vos parents ont obtenu votre affranchissement lorsque que vous aviez 10 ans et votre maître vous a donné une petite bourse contenant quelques bronzes seulement. Vous avez réussi à vous en sortir par vous-même et devenir ce que vous êtes. Vous espérez maintenant racheter la liberté de vos parents. Vous gagnez 1 point en POU.
- 65 Vous vous êtes fait un ennemi mortel durant l'exercice de votre profession.
- 66 Vous avez rencontré un des héros de la saga d'Elric avec qui vous avez sympathisé.
- 67 Vous possédez un titre honorifique qui vous a été délivré par votre seigneur après une action d'éclat.
- 68 Vous avez un trait de caractère particulièrement prononcé. A vous de déterminer lequel, et de le jouer.
- 69 Vous avez sauvé la vie d'une puissante prêtresse élémentaire qui vous a béni et lié à un élémentaire qui exaucera 3 de vos souhaits, suivant ses moyens.
- 70 Vous êtes recherché par l'inquisition de l'église de la Loi ou du Chaos. A vous de déterminer pourquoi.
- 71 Vous ne savez pas nager, mais alors pas du tout. Dans l'élément liquide, vous coulez immédiatement comme une brique et risquez de rejoindre l'armée de Pyaray au fond des mers. Vous avez 00 % en Natation et cette compétence ne pourra jamais évoluer.

- 72 Depuis que vous êtes tout petit, vous êtes fasciné par les contes et les légendes. Vous gagnez 10 % en Eloquence et 10 % en Jeunes Royaumes.
- 73 Votre personnage s'est attiré les foudres d'un sorcier qui lui a lancé un sort de Malédiction du Chaos. Le personnage porte une particularité chaotique sur une partie de son corps : extrêmement chaude au toucher, visqueuse, humide en permanence, squameuse, extrêmement velue, multicolore... Vous êtes à la recherche de ce sorcier pour qu'il vous délivre de cette malédiction.
- 74 Vous avez connu un homme qui a été esclave à Pan-Tang ou à Melniboné. Il vous a appris les rudiments du langage de ces êtres. Vous gagnez 10 % en Mabden ou 10 % en Bas Melnibonéen.
- 75 Le personnage est naturellement résistant aux poisons. Doublez votre CON lors de tous les jets de résistance aux poisons.
- 76 Vous possédez une amulette trouvée dans des ruines melnibonéennes. Elle a une très grande valeur aussi bien matérielle qu'artistique, mais étrangement, vous ne vous sentez pas prêt à la vendre. Dernièrement, vous avez entendu des murmures provenant de nulle part...
- 77 Le personnage a l'habitude de commencer la visite d'une cité par ses tavernes et ses alcools, et de finir dans les ruelles à cuver. Il est alcoolique mais tient très bien l'alcool. Il subit un malus de 10 % en cas de manque de boisson, mais multiplie sa CON par 2 pour résister aux méfaits de l'alcool.
- 78 Vous possédez une arme forgée par un maître forgeron de Kakatal (+ 2 aux dégâts). Vous avez obtenu cette arme en tuant son précédent possesseur, car cette arme ne se transmet que de cette façon.
- 79 Vos parents ont été capturés par une galère pirate Pan-Tangienne. Vous ne les avez jamais revus, mais un jour, vous irez sur l'île démoniaque pour les sortir du joug des monstres qui y vivent.
- 80 Vos parents étaient de grands voyageurs qui ont sillonné les Mers du Destin et visité les trois continents. Vous gagnez 10 % en Jeunes Royaumes et 10 % en Navigation.
- 81 Vous êtes fasciné par Melniboné et ses trésors, mais aussi par l'intelligence, le pouvoir et la riche culture des Melnibonéens, en fait, vous rêvez de visiter Imrryr, la Cité des Splendeurs.
- 82 Vous avez sauvé la vie d'un notable d'une cité. Vous y êtes considéré comme un véritable héros.
- 83 Un Seigneur des Bêtes s'est pris d'amitié pour vous et vous accorde ses faveurs jusqu'à ce qu'il vous oublie. Un représentant de son règne, d'intelligence quasi-humaine, vous accompagne en toutes circonstances.
- 84 Vous avez un ami très influent dans la noblesse ou dans le clergé.
- 85 Vous êtes né pendant un jour sacré dans votre pays, et vous avez été béni par une sommité de votre église. Vous gagnez 2 points de POU et 1 point d'allégeance en rapport avec le culte.
- 86 Seul le royaume de l'air est interdit à l'homme. Or votre personnage veut apprendre à voler à tout prix.
- 87 Vous avez servi pendant un an dans l'armée de votre pays, mais vous et votre régiment avez décidé de désertir lorsque les généraux ont voulu vous envoyer à une mort certaine. Vous avez de très bons amis dans toutes les régions du monde, mais vous êtes condamné à mort dans votre pays.
- 88 Vous possédez un magnifique cheval de Shazaar. Vous gagnez 20 % en Equitation et vous lancez 3 fois chaque caractéristique du cheval et gardez la meilleure.
- 89 Vous possédez un grimoire écrit dans une langue incompréhensible. Le seul symbole compréhensible est une tête d'homme-poisson tranchée.
- 90 Vous avez un don artistique très développé. Vous gagnez 30 % dans une compétence d'Art.
- 91 Vous vous êtes mis à dos l'un des Seigneurs Élémentaires en pénétrant accidentellement dans un de ses sanctuaires. Vous êtes maudit et poursuivi par des tracasseries liées à cet élément. Les élémentaires de cet élément vous seront toujours hostiles. Le choix du Seigneur Élémentaire insulté est à la décision du MJ. Peut-être existe-t-il un moyen d'obtenir son pardon.
- 92 Vous avez gravement manqué de respect à un Sorcier de Pan-Tang, celui-ci a juré de vous faire entrer vivant dans une bouteille.
- 93 Vous n'êtes pas tout à fait humain. Votre mère vous a battu et brimé pendant toute votre enfance. En effet, elle a été violée par des sauvages de Oin, ou des Orgiens, ou on ne sait quelle abomination, et vous êtes là pour le lui rappeler constamment. Votre apparence est rustre et primitive : vous êtes fort, trapu, très poilu, les sourcils broussailleux, et vous êtes

aussi très lent à la détente. Vous gagnez 2 points de FOR et de CON, et vous perdez 3 points de INT et d'APP.

- 94 Vous n'êtes pas tout à fait humain. Vous avez été élevé par votre mère qui vous a toujours dit que votre père était retourné dans son lointain pays natal. Votre apparence est étrange : vous êtes élancé, les yeux en amande, et vous êtes aussi très vif d'esprit. Vous gagnez 1 point d'INT et d'APP, et 2 points de POU ; mais la plupart des gens que vous croisez vous assimile à un Melnibonéen. Bonne chance pour survivre !
- 95 Vous avez oublié deux ans de votre vie. Tout ce qui vous reste de cette période est un tatouage représentant le symbole du chaos.
- 96 Vos parents ont été brûlés sur le bûcher pour hérésie religieuse, et vous avez tout vu de vos yeux d'enfants. Vous souffrez depuis cette époque d'une phobie du feu.
- 97 Votre personnage est fermement persuadé que le cataclysme final est proche. Vous cherchez désespérément un moyen de gagner un autre monde pour vous y réfugier.
- 98 L'Est Inconnu vous attire depuis que l'un de vos ancêtres est parti s'y installer. Vous n'avez jamais eu de ses nouvelles, mais vous pensez à le rejoindre dans ce qui pourrait être un paradis.
- 99 Votre passé est des plus ennuyeux. Rien. Peut-être est-ce pour cela que vous êtes parti à l'aventure.
- 00 Faites 2 jets sur cette table et surtout, croisez les doigts.

